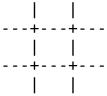
Jogo da velha em python.

Como o jogo deve funcionar:

1. No início do jogo e após cada ação, deve aparecer o tabuleiro, conforme imagem abaixo, que mostra o tabuleiro vazio:



- 2. O jogo deve ter dois jogadores, humano e computador.
- 3. O humano deve ficar com o caractere "X", o computador deve ficar com o caractere "O".
- 4. O primeiro jogador deve ser escolhido aleatoriamente.
- 5. Os jogadores devem-se alternar em turnos.
- 6. Caso seja o turno do computador, a casa escolhida por ele deve ser aleatória (não é necessário utilizar nenhum tipo de inteligência artificial para escolher a melhor casa).
- 7. Caso seja o turno do humano, o programa deve pedir para o usuário fornecer a linha e a coluna da casa escolhida.
 - 1. A numeração da linha e a coluna deve ser de 1 a 3, e não de 0 a 2.
 - 2. Se a casa escolhida for inválida, deve aparecer alguma mensagem de erro, e o programa deve pedir os dados novamente.
 - 3. Uma casa pode ser inválida por que está fora do tabuleiro (por exemplo, linha menor que 1 ou coluna maior que 3).
 - 4. Uma casa pode ser inválida por que já está ocupada (por um "X" ou por um "O").
- 8. Um jogador ganha quando ele "completar" alguma linha ou alguma coluna ou a diagonal principal ou a diagonal secundária. "Completar" significa que todas as casas estão ocupadas pelo seu caractere.
- 9. O empate acontece quando todas as casas do tabuleiro estão ocupadas, mas não há ganhador.

Funcionalidades opcionais:

- 1. Uma tela inicial contendo as opções "Jogar", "Configurações", "Estatísticas" e "Sair"
- 2. Quando o usuário selecionar opção de "Jogar", deve acontecer o que está descrito em "Como o jogo deve funcionar".
- 3. Quando o usuário selecionar a opção "Configurações", devem aparecer as seguintes opções:
 - 1. "Caractere": O usuário escolhe se ele vai ficar com o caractere "X" ou com o caractere "O", e o computador fica com o caractere não escolhido.
 - 2. "Adversário": O usuário escolhe se o adversário será o computador ou outro humano.
 - 3. "Tabuleiro": O usuário escolhe o tamanho do tabuleiro, que deve ser sempre um quadrado e de tamanho pelo menos 3x3.
- 4. Quando o usuário selecionar a opção "Estatísticas", o programa deve mostrar:
 - 1. Estatísticas de vitórias:
 - 1. A quantidade de vezes que o humano ganhou.
 - 2. A quantidade de vezes que o computador ganhou.
 - 3. A quantidade de vezes que houve empate.
 - 2. Estatísticas de tempo:
 - 1. O jogo mais rápido em que o humano ganhou.
 - 2. O jogo mais rápido em que o computador ganhou.
 - 3. O jogo mais rápido em que houve empate.
 - 3. As estatísticas devem contabilizar jogos que aconteceram em sessões anteriores, não apenas nessa última sessão.
 - 4. Em todas as estatísticas, devem ser contabilizados apenas os jogos em que o adversário foi o computador.

- 5. Quando o usuário escolher a opção "Sair", o programa deve perguntar se o usuário realmente deseja sair, com duas opções:
 - 1. "S": Sim, o usuário deseja sair. Nesse caso, o programa encerra.
 - 2. "N": Não, o usuário não deseja sair. Nesse caso, o programa volta para a tela inicial
 - 3. Qualquer outra opção: Aparece uma mensagem de opção inválida, e retorna à pergunta anterior.

O que o programa deve ter:

- 1. Pelo menos uma função.
- 2. Pelo menos um retorno de função.
- 3. Pelo menos uma vez o comando 'for'.
- 4. Pelo menos uma vez o comando 'while'.
- 5. Pelo menos uma vez o comando 'if'.
- 6. Pelo menos uma vez o comando 'break' ou o comando 'continue'.
- 7. Pelo menos uma vez o operador 'and' ou o operador 'or' ou o operador 'not'.
- 8. Pelo menos uma matriz.
- 9. Pelo menos uma vez o uso de alguma função da biblioteca random.

Um exemplo de jogo: Vamos começar. ---+------+---Minha vez de jogar. Vou jogar na linha 1 e coluna 2. | 0 | ---+------+---Sua vez de jogar. Oual a linha? -1 Oual a coluna? 1 Posição inválida, por favor digite novamente. Oual a linha? 0 Qual a coluna? 1 Posição inválida, por favor digite novamente. Qual a linha? 2 Qual a coluna? 3 | 0 | ---+---| | X Minha vez de jogar. Vou jogar na linha 1 e coluna 1. 0 | 0 | ---+---| | X ---+---

```
Sua vez de jogar.
Qual a linha? 2
Qual a coluna? 4
Posição inválida, por favor digite novamente.
Oual a linha? 1
Qual a coluna? 1
Posição já está ocupada, por favor, digite novamente.
Qual a linha? 1
Qual a coluna? 2
Posição já está ocupada, por favor, digite novamente.
Oual a linha? 1
Qual a coluna? 3
0 | 0 | X
---+---
  | | X
---+---
Minha vez de jogar.
Vou jogar na linha 2 e coluna 1.
0 | 0 | X
---+---
0 | X
---+---
  Sua vez de jogar.
Qual a linha? 3
Qual a coluna? 1
0 | 0 | X
---+---
0 | | X
---+---
X | |
Minha vez de jogar.
Vou jogar na linha 2 e coluna 2.
0 | 0 | X
---+---
0 | 0 | X
---+---
X | |
Sua vez de jogar.
Qual a linha? 3
Qual a coluna? 3
0 | 0 | X
---+---
0 | 0 | X
---+---
X \mid X
Que droga, você ganhou.
```